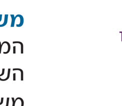


מיועד ל-2–5 שחקנים גילאי 7+

תכולת המשחק



79 קלפים:
12 מלכות
8 מלכים
5 ליצני חצר
4 אבירים
4 שיקויי שינה
3 שרביטים
3 דרקונים
4 מכל מספר מ-1 עד 10

מטרת המשחק

להיות המשתתף הראשון שמצליח:
- לאסוף 5 מלכות או 50 נקודות, במשחק של 2–3 משתתפים, או,
- לאסוף 4 מלכות או 40 נקודות במשחק של 4–5 משתתפים, או,
- לצבור הכי הרבה נקודות כאשר כל המלכות ערות.

כיצד מתחילים?

בפעם הראשונה שמשחקים, מומלץ לעבור על חפיסת הקלפים ולהכיר את הקלפים השונים. שימו לב כי לכל מלכה יש ערך נקודות שונה, ובנוסף יש גם קלפי מלך, אביר, דרקון, ליצן חצר, שיקוי שינה, שרביט וקלפי מספרים מ-1 עד 10.

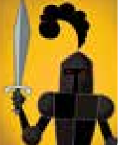
הפרידו את הקלפים לשתי ערימות ע"פ צבע גב הקלף. ערבבו את 12 קלפי המלכות (גב הקלף בצבע ירוק) והניחו אותם כשפניהם כלפי מטה (המלכות ישנות) במרכז השולחן בארבעה טורים של שלושה קלפים. בוחרים משתתף שמערבב את הקלפים בעלי הגב הסגול ומחלק 5 קלפים לכל משתתף. שאר הקלפים מהווים את קופת המשחק ומונחים בערימה כשפניהם כלפי מטה במרכז השולחן (כמתואר באיור). התבוננו בקלפים שלכם אך שמרו אותם נסתרים מפני המשתתפים האחרים.



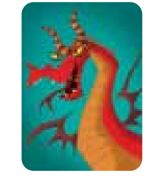
מהלך המשחק

המשתתף משמאל למחלק הקלפים משחק ראשון, והמשחק ממשיך בכיוון השעון. כל משתתף בתורו מבצע אחת מהפעולות הבאות ולאחר מכן לוקח קלף מהקופה:

משחק בקלף מלך כדי להעיר מלכה מאזור המשחק המרכזי. עליך להניח את קלף המלך במרכז השולחן, להפוך את אחד מקלפי המלכות ולהניח אותו מולך כשפניו כלפי מעלה. כעת המלכה ערה. אם בחרת את קלף מלכת הוורדים, תוכל להעיר מלכה נוספת!



משחק בקלף אביר כדי לגנוב מלכה ערה מאחד המשתתפים האחרים יש להניח את קלף האביר במרכז השולחן, לבחור את אחד מקלפי המלכות הערות של משתתף אחר ולהניח אותו מולך כשפניו כלפי מעלה.



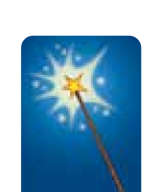
דרקונים המשתתף היריב יכול לעצור את האביר אם יוריד מיד קלף דרקון מידו. שני המשתתפים מושכים קלף אחד מהקופה. פעולה זו אינה נחשבת לתור עבור המשתתף שהוריד את קלף הדרקון. המשחק ממשיך כרגיל לשמאלו של המשתתף שהוריד את קלף האביר.



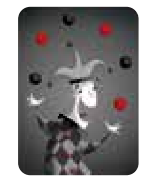
משחק בקלף שיקוי שינה כדי להחזיר את אחת המלכות הערות של יריבך למצב שינה, עליך להניח את קלף שיקוי השינה במרכז השולחן, לבחור קלף מלכה של אחד המשתתפים האחרים, ולהניח אותו כשפניו כלפי מטה בין יתר המלכות המנומנמות. (טיפ! נסה לזכור את מיקומה של המלכה ואת ערך הנקודות שלה לתורות הבאים).



שרביטים המשתתף היריב יכול להתגונן מפני שיקוי השינה אם יוריד מיד קלף שרביט מידו. שני המשתתפים מושכים קלף אחד מהקופה. פעולה זו אינה נחשבת לתור עבור המשתתף שהוריד את קלף השרביט. המשחק ממשיך כרגיל לשמאלו של המשתתף שהוריד את קלף שיקוי השינה.

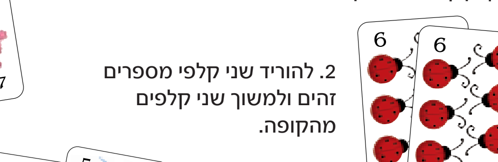


משחק בקלף ליצן החצר שחקו בו וקחו סיכון! עליך להניח את קלף ליצן החצר בערימה ולהפוך את הקלף העליון מהקופה כך שפניו פונים מעלה. אם הקלף שנחשף הוא קלף מיוחד (מלך, אביר, דרקון, שיקוי, שרביט או ליצן החצר), הוסף אותו לקלפים שבידך ושחק תור נוסף. אם הקלף שנחשף הוא קלף מספרים, מתחילים ממך וסופרים שמאלה את אותו מספר שעל גבי הקלף. המשתתף האחרון שאליו הגעת רשאי להעיר מלכה אחת מהאזור המרכזי ולשמור אותה!

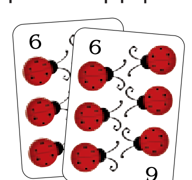


להיפטר מקלף אחד או יותר כדי למשוך קלפים חדשים, באחת מ-3 דרכים:

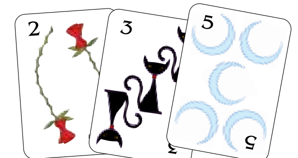
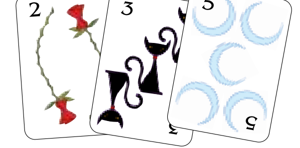
1. להוריד קלף אחד, מכל סוג (קלף מספר או קלף מיוחד), ולמשוך קלף אחד מהקופה.



2. להוריד שני קלפי מספרים זהים ולמשוך שני קלפים מהקופה.



3. להוריד שלושה או יותר קלפי מספרים היוצרים תרגיל חיבור או חיסור נכון ולמשוך שלושה קלפים או יותר מהקופה.

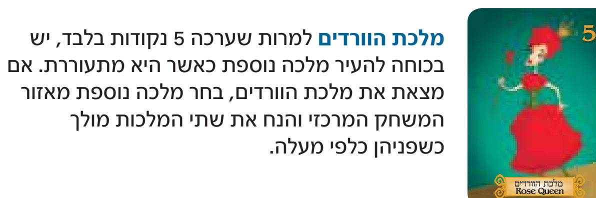




לדוגמה: אם יש בידך קלפי המספרים 2, 3 ו-5, ניתן להוריד את שלושתם כי 2+3=5. דוגמה נוספת: אם בידך קלפי המספרים 2 ,3 , 4 ו-9, ניתן ליצור את התרגיל: 4+3+2=9.
יש להכריז על התרגיל בקול רם.
שימו לב! בסיום כל תור יש למשוך קלפים מהקופה כך שבכל עת יהיו בידך 5 קלפים.

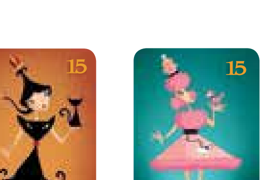
כוחות מיוחדים



לכמה מהמלכות יש כוחות מיוחדים כאשר מעירים אותן.



מלכת הוורדים למרות שערכה 5 נקודות בלבד, יש בכוחה להעיר מלכה נוספת כאשר היא מתעוררת. אם מצאת את מלכת הוורדים, בחר מלכה נוספת מאזור המשחק המרכזי והנח את שתי המלכות מולך כשפניהן כלפי מעלה.



לא ניתן להחזיק בו-זמנית במלכת החתולים ובמלכת הכלבים כי הן מתקוטטות כמו כלבים וחתולים!
לדוגמה: אם משתתף מחזיק במלכת החתולים ואז מעיר את מלכת הכלבים, יש להחזיר את מלכת הכלבים לאזור המרכזי כשפניה כלפי מטה, והתור מסתיים.

סיום המשחק

אם הצלחת לאסוף 5 מלכות או מלכות בערך מצטבר של 50 נקודות במשחק של 2–3 משתתפים, או 4 מלכות או מלכות בערך מצטבר של 40 נקודות במשחק של 4–5 משתתפים – ניצחת במשחק! הנקודות מחושבות על ידי חיבור המספרים על קלפי המלכות הערות של המשתתף. לחלופין המשחק יכול להסתיים אם לא נשארו מלכות באזור המרכזי. במקרה כזה המשתתף בעל מספר הנקודות הגבוה ביותר מנצח במשחק.

שאלות מלכותיות

מה קורה אם כל הקלפים בקופה נגמרו?
מערבבים מחדש את כל הקלפים ששוחקו ויוצרים מהם קופה חדשה.

אם משתתף גונב את מלכת הוורדים ממשתתף אחר בעזרת אביר, האם הוא זכאי להעיר מלכה נוספת?
לא, מלכת הוורדים לוקחת איתה מלכה נוספת רק כאשר מעירים אותה מאזור המשחק המרכזי. במקרה שמלכת הוורדים חוזרת למצב שינה ומשתתף מעיר אותה שוב, היא לוקחת איתה שוב מלכה נוספת.

אם משתתף שכח לשחק מיידית בקלף דרקון כדי לעצור אביר או בקלף שרביט כדי לעצור שיקוי שינה, האם ניתן להשתמש בקלפים אלו מאוחר יותר כאשר הוא נזכר בכך?
לא, לרוע המזל המשתתף פספס את ההזדמנות שלו.

האם צריך להשיג מספר נקודות מדויק כדי לנצח במשחק?
לא, ניתן להשיג יותר נקודות מהדרוש לניצחון.

עוד כמה מילים

דמיינו מקום שיש בו מלכת חביתיות, מלך עוגיות וחבורת דרקונים... אם זה נשמע לכם כמו חלק מחלום, אתם צודקים! המשחק הזה הומצא על ידי מירנדה אוורטס בת השמונה, שחשבה עליו לילה אחד כשלא הצליחה להירדם. בבוקר המחרת יצרה את העולם הקסום והחלומי של המשחק בעזרת אחותה הגדולה מדליין והוריה דניס ומקס. כאשר תיכנסו לעולם הפנטזיה של משפחת אוורטס, תגלו משחק שעוזר בפיתוח זיכרון, אסטרטגיה ויכולת חשבון בסיסית. רק היזהרו כשאתם משחקים בקלפי השיקוי, שלא תרדמו בטעות את כל המשתתפים!



info@foxmind.co.il
www.foxmind.co.il



Ages 7 and Up, 2 to 5 Players

Contents

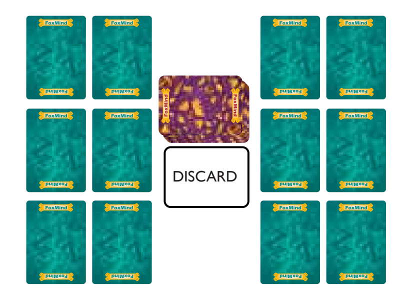
79 cards:
- 12 Queens
- 8 Kings
- 5 Jesters
- 4 Knights
- 4 Sleeping Potions
- 3 Wands
- 3 Dragons
- 4 of each number 1 through 10

Object

The object of the game is to be the first player to:
Collect 5 queens or have 50 points in a 2 - 3 player game, or
Collect 4 queens or have 40 points in a 4 - 5 player game, or
Have the most points when all the queens have been awakened.

Setup

The first time you play, look through the deck to get familiar with the cards. Note that each queen has a different point value, and that there are also King, Knight, Dragon, Jester, Sleeping Potion, and Wand cards, as well as number cards from 1 through 10.
Separate the cards into two decks according to card back. Shuffle the 12 queen cards (green backs) and place them face down (asleep) in the center of the playing area in four rows of three. Then shuffle the purple backed deck, deal five cards to each player, and place the remaining cards face down in a draw pile in the center of the queens. (Players will discard cards onto a face up pile next to the draw pile). Look at your cards but keep them secret from opponents.



How to Play

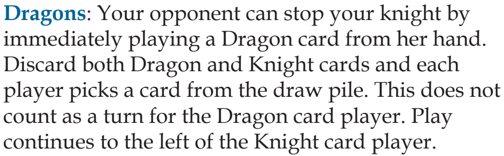
The player to the left of the dealer goes first and continues clockwise. On your turn, take ONE of the following actions and then draw a card:

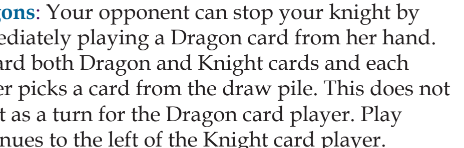


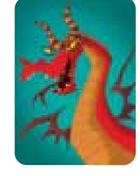
Play a King to awaken a Sleeping Queen from the center playing area. Place your king face up on the discard pile, and then pick any queen from the center area and place it face up in front of you so that all players can see. It is now "awake". If you pick the lucky Rose Queen, you get to wake up an additional Sleeping Queen!



Play a Knight to steal any one of your opponents' awakened queens. Place the knight onto the discard pile, then select any one of your opponents' queens and place it face up in front of you.



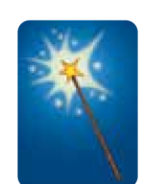




Dragons: Your opponent can stop your knight by immediately playing a Dragon card from her hand. Discard both Dragon and Knight cards and each player picks a card from the draw pile. This does not count as a turn for the Dragon card player. Play continues to the left of the Knight card player.

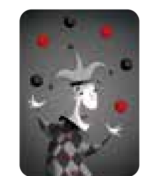


Play a Sleeping Potion card to put any one of your opponents' awakened queens back to sleep. Place the Sleeping Potion card on the discard pile, then select one of your opponents' queens and put it face down in any open space among the other Sleeping Queens. (**Strategy Note**: For future turns, try to remember the queen's point value as well as where it is placed.)



Wands: Your opponent can defend against a sleeping potion by immediately playing a Wand card from her hand. Discard both Wand and Sleeping Potion cards and each player picks a card from the draw pile. This does not count as a turn for the Wand card player. Play continues to the left of the Sleeping Potion card player.





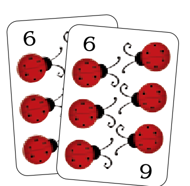
Play a Jester card and take a chance!
Place the Jester card face up on the discard pile, then turn the top draw pile card face up. If it is a power card (King, Knight, Dragon, Potion, Wand, Jester), add it to your hand and take another turn. If it is a number card, starting with you and continuing to the left, count off the number of players equal to the number on the card. The last player counted gets to awaken and keep a queen from the center!



Discard one or more cards to draw new cards.

There are three different ways you can do this:

1. Discard a single card of any kind and draw one card, or



2. Discard a pair of identical number cards and draw two cards, or

3. Discard three or more number cards that make an addition equation and draw three or more cards.
For example:
If you have numbers 2, 3 and 5, you can discard all three cards since 2 + 3 = 5.
Or if you have a 2, 3, 4, and a 9 you could discard them all because 2 + 3 + 4 = 9.
Be sure to announce your equation out loud when discarding.

Don't Forget:
At the end of each turn, pick enough cards from the draw pile to fill your hand back to five cards.

Special Queen Powers

A few queens have special powers when awoken.



The Rose Queen, while only worth 5 points, has the special ability to take another queen with her if awoken from the center. If you find the Rose Queen, select another Sleeping Queen and place both face up in front of you.

You cannot simultaneously hold both the **Cat Queen** and the **Dog Queen** because they fight like cats and dogs! For example: If you have the Cat Queen and then wake up the Dog Queen, you must put it back face down and end your turn.





Ending the Game

The first player to collect 5 queens or 50 points worth of queens in a 2 - 3 player game, or 4 queens or 40 points worth of queens in a 4 - 5 player game wins. Points are counted by adding up the numbers on each awakened queen. Alternately, play ends when there are no more Sleeping Queens left in the center and whoever has the most points wins.

Queenly Questions

Q: What if the draw pile runs out?
A: Reshuffle the discard pile to start a new draw pile.

Q: If a player steals the Rose Queen from an opponent with a knight, can she also take another queen, like when the Rose Queen is awakened?
A: No, the Rose Queen only takes another queen with her when she is woken up from the playing area. However, if she was put back to sleep and re-awakened, then she would take another queen.

Q: What if you forget to immediately play a Dragon card to stop a Knight or a Wand card to stop a Sleeping Potion? Can you play it a little later when you think of it?
A: No, unfortunately you have missed your chance.

Q: Do you have to get the exact amount of points to win?
A: No, you can go over.

A Word from Gamewright

Imagine a place where there's a queen of all pancakes, a king of cookies and a pack of over-protective dragons…
If this sounds like something out of a dream, it actually is! Sleeping Queens was invented by 8-year-old Miranda Evarts, who thought up the game one night when she couldn't fall asleep.
She awoke the next morning and created this wonderfully whimsical world of napping nobles, along with help from her older sister, Madeleine and her parents, Denise and Max.
As you immerse yourself in the Evarts' fantasyland, you will find a game that helps develop memory, strategy, and elementary arithmetic skills.
Just be careful when playing potion cards or you might accidentally put all the players to sleep!

Game by: Miranda, Madeleine, Denise, and Max Evarts
Illustrations by: Jimmy Pickering & Red Hansen



أحلام

لعبة ورق ملكية

اللعبة من قبل: ميرندا، مادلين، دنيس وماكس اﭬرست.
رسومات: جيمي بيكيرينغ
مخصص لـ 2-5 مشاركين في أجيال 7+

محتويات اللعبة

تضم اللعبة 79 ورقة لعب:

12 ملكة
8 ملوك
5 مهرجين الملكة
4 فرسان
4 جرعات للنوم
3 صولجانات
3 تنينات
4 من كل رقم من 1 إلى 10

هدف اللعبة

الهدف من اللعبة هو أن تكون المشارك الأول الذي ينجح:

- جمع 5 ملكات أو 50 نقطة، في لعبة تضم 2-3 مشاركين، أو
- جمع 4 ملكات أو 40 نقطة، في لعبة تضم 4-5 مشاركين، أو
- جمع أكبر عدد من النقاط بينما تكون جميع الملكات يقظات.

كيف نبدأ؟

في المرة الأولى التي نلعب فيها، يوصى بالاطلاع على علبة أوراق اللعبة والتعرف على الأوراق المختلفة. انتبهوا إلى أنه يوجد لكل ملكة قيمة نقاط مختلفة ويوجد بالإضافة إلى ذلك ورق الملك، الفارس، التنين، مهرج الملكة، جرعة النوم، الصولجان وأوراق أرقام من 1 إلى 10.

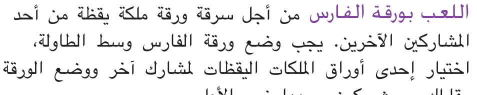
افصلوا الأوراق إلى كومتين طبقا للون ظهر الورق. اخلطوا أوراق الملكات الـ 16 (ظهر الورقة باللون الأخضر) وضعوها بحيث يكون وجهها نحو الأسفل (نائمات) وسط الطاولة في أربعة أسراب مكونة من أربعة أوراق. يتم اختيار مشارك يقوم بخلط الأوراق ذات الظهر الأحمر ويوزّع 5 أوراق على كل مشارك. باقي الأوراق تشكل صندوق اللعب ويتم وضعها على يـجـسـفـنـبـل كومة بحيث يكون وجهها نحو الأسفل وسط الطاولة (كما هو موصوف في الرسم). انظروا إلى الأوراق الخاصة بكم لكن أخفوها عن أعين باقي المشاركين.

الأوراق التي تم اللعب بها

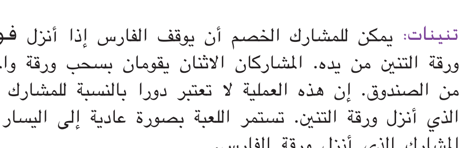
مسار اللعبة

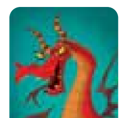
المشارك الموجود إلى اليسار من موزّع الورق هو الذي يبدأ اللعب ويستمر اللعب باتجاه عقارب الساعة.
يقوم كل مشارك بدوره بعمل عملية واحدة من بين العمليات التالية وبعد ذلك يأخذ ورقة من الصندوق:

اللعب بورقة الملك من أجل إيقاظ ملكة من منطقة اللعب المركزية.
يجب وضع ورقة الملك وسط الطاولة، قلب إحدى أوراق الملكات ووضعها بحيث يكون وجهها نحو الأعلى. الآن صارت الملكة يقظة.
إذا اخترت ورقة ملكة الورود، يمكن إيقاظ ملكة إضافية!

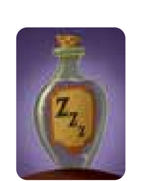


اللعب بورقة الفارس من أجل سرقة ورقة ملكة يقظة من أحد المشاركين الآخرين. يجب وضع ورقة الفارس وسط الطاولة، اختيار إحدى أوراق الملكات اليقظات لمشارك آخر ووضع الورقة مقابلك بحيث يكون وجهها نحو الأعلى.

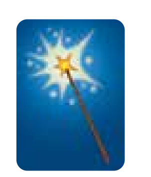




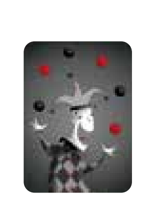
تنينات: يمكن للمشارك الخصم أن يوقف الفارس إذا أنزل فورا ورقة التنين من يده. المشاركان الاثنان يقومان بسحب ورقة واحدة من الصندوق. إن هذه العملية لا تعتبر دورا بالنسبة للمشارك الذي أنزل ورقة التنين. تستمر اللعبة بصورة عادية إلى اليسار من المشارك الذي أنزل ورقة الفارس.



اللعب بورقة جرعة النوم من أجل إعادة إحدى الملكات اليقظات لدى خصمك إلى حالة النوم. يجب وضع ورقة جرعة النوم وسط الطاولة، اختيار ورقة ملكة التابعة لأحد المشاركين الآخرين ووضعها بحيث يكون وجهها نحو الأسفل بين باقي الملكات الناعسات (نصيحة! جرّبوا أن تتذكروا مكان الملكة وقيمة النقاط الخاصة بها للأدوار التالية).



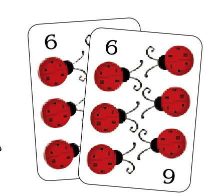
الصولجانات: يمكن للمشارك الخصم أن يحتمي من جرعة النوم إذا أنزل فورا ورقة الصولجان من يده. يقوم المشاركان الإثنان بسحب ورقة واحدة من الصندوق. إن هذه العملية لا تعتبر دورا بالنسبة للمشارك الذي أنزل ورقة الصولجان. تستمر اللعبة بصورة عادية إلى اليسار من المشارك الذي انزل ورقة جرعة النوم.



إلعب بورقة مهرج الملكة وخاطر!
يجب وضع ورقة مهرج الملكة في الكومة وقلب الورقة العليا من الصندوق بحيث يكون الوجه نحو الأعلى. إذا كانت الورقة المكشوفة ورقة خاصة (ملك، فارس، تنين، جرعة، صولجان أو مهرج ملكة)، أضفها إلى الأوراق التي بيديك والعب دورا إضافيا. إذا كانت الورقة التي تم الكشف عنها هي ورقة أرقام، يتم البدء من عندك ويتم العد إلى اليسار نفس الرقم الموجود على الورقة. يحق للمشارك الأخير الذي تصل إليه أن يوقظ ملكة واحدة من المنطقة المركزية والاحتفاظ بها!

يمكن التخلص من ورقة واحدة أو أكثر من أجل سحب أوراق جديدة. بطريقة من بين الطرق الــ3 التالية:

1. إنزال ورقة واحدة من أي نوع وسحب ورقة أخرى من الصندوق.



2. إنزال ورقتين تضمان أرقام متماثلة وسحب ورقتين من الصندوق.



3. إنزال ثلاث ورق أرقام أو أكثر يتولد منها تمرين جمع صحيح وسحب ثلاث ورق أو أكثر من الصندوق. على سبيل المثال: إذا كانت لديك أوراق تضم الأرقام 2، 3 و- 5. يمكن إنزال الأوراق الثلاث لأن 2 + 3 = 5. مثال إضافي: إذا كانت لديك أوراق تضم الأرقام 2، 3، 4 و- 9. يمكن بناء التمرين: 2 + 3 + 4 = 9.
يجب الإعلان عن التمرين بصوت مرتفع.

انتبهوا! في نهاية كل دور يجب سحب أوراق من الصندوق بحيث يكون معكم في كل وقت 5 أوراق.

قوات خاصة

بعض الملكات تتمتع بقوات خاصة عند إيقاظهن



ملكة الورود. رغم أن قيمتها 5 نقاط فقط إلا أنها تستطيع إيقاظ ملكة أخرى عندما تستيقظ. إذا عثرت على ملكة الورود، اختر ملكة أخرى من منطقة اللعبة المركزية وضع الملكتين أمامك بحيث يكون وجههن نحو الأعلى.





لا يمكن في الوقت ذاته الاحتفاظ بملكة القطط وبملكة الكلاب لأنهن تتشاجرن مثل القطط والكلاب! على سبيل المثال: إذا كان أحد المشاركين يحتفظ بملكة القطط ثم أيقظ ملكة الكلاب، يجب إعادة ملكة الكلاب إلى المنطقة المركزية بحيث يكون وجهها نحو الأسفل وينتهي الدور.

انتهاء اللعبة

المشارك الأول الذي ينجح في جمع 5 ملكات أو ملكات بقيمة تراكمية بواقع 50 نقطة في لعبة يشارك فيها 2-3 مشاركين، أو 4 ملكات أو ملكات بقيمة تراكمية بواقع 40 نقطة في لعبة يشارك فيها 4-5 مشاركين، فإنه يفوز في اللعبة!
يتم احتساب النقاط من خلال جمع الأرقام الموجودة على أوراق الملكات اليقظات الخاصة بالمشارك.
بالتبادل، يمكن أن تنتهي اللعبة إذا لم تبق ملكات في المنطقة المركزية. في هذه الحالة فإن المشارك الذي يحصل على عدد النقاط الأعلى يكون هو الفائز في اللعبة.

أسئلة ملكية

سؤال: ما يحدث في حالة انتهاء جميع الأوراق في الصندوق؟
جواب: يتم مرة أخرى خلط جميع الأوراق التي تم اللعب بها وإيجاد صندوق جديد منها.

سؤال: إذا سرق مشارك ملكة الورود من مشارك آخر بمساعدة الفارس، هل يحق له أن يوقظ ملكة أخرى؟
جواب: لا، إن ملكة الورود تأخذ معها ملكة أخرى فقط في حالة إيقاظها من منطقة اللعبة المركزية. في حالة عودة ملكة الورود إلى حالة النوم وقام مشارك آخر بإيقاظها مرة أخرى فإنها تأخذ معها مرة أخرى ملكة إضافية.

سؤال: إذا نسي مشارك اللعب فورا بورقة التنين من أجل وقف الفارس أو ورقة الصولجان من أجل وقف جرعة النوم، هل يمكن استعمال هذه الأوراق لاحقا عندما يتذكر ذلك؟
جواب: لا مع الأسف، لأن المشارك فوّت الفرصة الخاصة به.

سؤال: هل ينبغي تحصيل عدد دقيق من النقاط من أجل الانتصار في اللعبة؟
جواب: لا، يمكن تحصيل عدد أكبر من النقاط المطلوبة للفوز.

متفرقات: تخيلوا مكانا توجد فيه ملكة للفطائر المحلاة، ملك للكعك ومجموعة تنينات... إذا كان هذا يبدو لكم كجزء من حلم، انتم محقون! لقد تم ابتكار اللعبة من قبل ميرندا اﭬرست التي تبلغ السادسة من عمرها، التي فكرت باللعبة ذات ليلة عندما لم تنجح في النوم. في الصباح التالي أبدعت في إنتاج العالم الساحر والحالم الخاص باللعبة بمساعدة أختها الكبيرة مادلين ووالديها دنيس وماكس. عندما تدخلوا إلى العالم المثير الخاص بعائلة اﭬرست ستجدون لعبة تساعدكم في تطوير الذاكرة، الإستراتيجية والقدرة الأساسية على الحساب. احذروا أثناء اللعب بأوراق جرعة النوم كي لا تتسببوا خطأ في نوم جميع المشاركين!



Сон и явь

Придворная карточная игра

Авторы игры: Миранда, Мадлен, Дениз и Макс Эвартс
Иллюстрации: Джимми Пиккеринг
Игра для 2-5 участников возраста от 7 лет и старше.

Комплектация игры:

Игра содержит 79 игральных карт:
- 12 Дам
- 8 Королей
- 5 Придворных Шутов
- 4 Рыцаря
- 4 Снотворных Зелья
- 3 Жезла
- 3 Дракона
- По четыре на каждую цифру от 1-го до 10-ти.



Цель игры

Перед каждым участником игры стоит задача – стать первым, сумев:
- собрать 5 Дам или накопить 50 очков при игре между 2-3 соперниками, или...
- собрать 4 Дам или накопить 40 очков при игре между 4-5 соперниками, или...
- накопить наибольшее количество очков в то время, как все Дамы бодрствуют.

С чего начать?

При первом знакомстве с игрой рекомендуется изучить всю колоду, чтобы ознакомиться со всеми видами карт. Обратите внимание на то, что разные Дамы обладают различным достоинством в очках, а, кроме того, имеются: Короли, Рыцари, Драконы, Придворные Шуты, Снотворные Зелья, Жезлы, а также простые (номерные) карты достоинством от 1-го до 10-ти.

Разложите карты на две колоды по цвету «рубашек» (их оборотной стороны). Перетасуйте 16 карт с Дамами (зелёные «рубашки») и расположите их лицевой стороной вниз (спящие Дамы) в центре стола в четыре колонки по четыре карты в каждой.
Теперь надо выбрать участника, который, перетасовав карты с Фиолетовой «рубашкой», раздаст по 5 штук каждому игроку. Остальные карты, образующие карточную Кассу, кладутся стопкой в центре стола лицевой стороной вниз (как показано на рисунке).
Рассмотрите свои карты, однако не показывайте их другим игрокам.

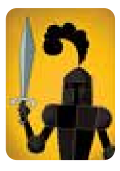


Ход игры

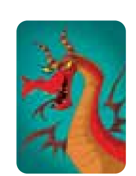
Участник, сидящий слева от сдающего, играет первым, после чего игра ведётся по часовой стрелке.
Каждый игрок по очереди выполняет одно из следующих действий, после чего берёт карту из Кассы:



Играет Королём, тем самым пробуждая спящую Даму из центральной зоны игры. Для этого следует положить Короля в центре стола, перевернуть одну из Дам и поместить её перед собой лицом кверху. Ура! Дама проснулась. Если выпала Дама Роз – игрок получает возможность разбудить ещё одну Даму!



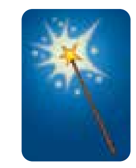
Играет Рыцарем, чтобы похитить бодрствующую Даму у одного из своих соперников. Для этого следует положить Рыцаря в центр стола, выбрать одну из бодрствующих Дам у того или иного игрока и поместить её перед собой лицом кверху.



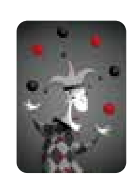
Драконы. Соперник участника, игравшего Рыцарем, может остановить его, **немедленно** «побив» его своим Драконом. Теперь оба игрока должны вытянуть по одной карте из Кассы. Последнее действие для участника, воспользовавшегося Драконом, ходом не считается. Игра продолжается в обычном порядке, влево от выложившего Дракона игрока.



Играет картой Снотворного Зелья с тем, чтобы вернуть одну из бодрствующих Дам соперника в сонное состояние. Для этого следует положить Снотворную карту в центр стола, взять одну из Дам у того или иного игрока и поместить её лицевой стороной вниз в стопку среди остальных дремлющих Дам. (Подсказка! Запомнив местоположение и достоинство Дамы, можно получить преимущество в дальнейших баталиях).

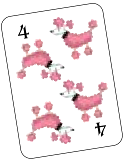


Жезлы. Соперник участника, выложившего карту Снотворного Зелья, может от него защититься, **немедленно** «побив» её картой Жезла. Далее оба игрока должны вытянуть по карте из Кассы. Для участника, воспользовавшегося Жезлом, последнее действие ходом не считается. Игра продолжается в обычном порядке, влево от игрока, использовавшего карту Снотворного Зелья.

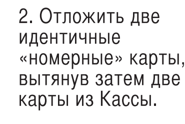


Рискни и **сыграй картой Придворного Шута!** Следует вложить Придворного Шута в колоду Кассы, а верхнюю карту колоды перевернуть лицом кверху. Если открытая карта оказалась особой (то есть: Королём, Рыцарем, Драконом, Зельем, Жезлом или Шутом) – добавь её к своим и сделай ещё один ход. Если же открывшаяся карта является «номерной», то отсчитывают количество очков этой карты, начиная с игравшего Шутом, по участникам игры, следуя влево по кругу. Игрок, на котором счёт остановится, получает право разбудить Даму из центральной зоны и присоединить её к своим трофеям!

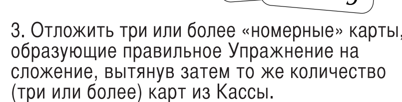
Можно избавиться от одной или более нежелательных карт для того, чтобы обзавестись новыми, воспользовавшись одним из следующих трёх способов:



1. Отложить ту или иную карту любого вида, вытянув затем одну карту из Кассы.



2. Отложить две идентичные «номерные» карты, вытянув затем две карты из Кассы.



3. Отложить три или более «номерные» карты, образующие правильное Упражнение на сложение, вытянув затем то же количество (три или более) карт из Кассы.

Пример: Если у Вас оказались «номерные» карты 2, 3 и 5, то можно избавиться от них, поскольку 2+3=5. Ещё пример: Если у Вас на руках «номерные» карты 2, 3, 4 и 9, то можно сложить их следующим образом: 2+3+4=9. Об Упражнении на сложение необходимо объявлять во всеуслышание.

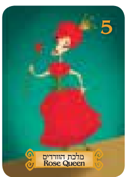


Внимание!
По завершении каждого очередного хода следует тянуть карты из Кассы так, чтобы у каждого игрока на руках всегда было 5 карт.



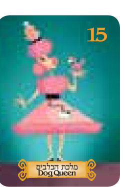
Спецназ

В некоторых королевствах имеются подразделения специального назначения, которых надо разбудить.



Так, проснувшаяся **Дама Роз**, обладая достоинством всего в 5 очков, в силах разбудить ещё одну Даму. Если Вам попалась Дама Роз, выберите ещё одну Даму из центральной зоны игры и поместите обе карты перед собой лицом кверху.





А вот **Кошачью** и **Собачью Даму** никак не удастся удержать у себя одновременно, ведь они тотчас передерутся, как это происходит между кошками и собаками! Пример: Если обладатель Кошачьей Дамы пробуждает Собачью Даму, ему придётся вернуть последнюю лицевой стороной вниз обратно в центральную зону, уступая очередь в игре следующему игроку.

Завершение игры

Тот, кому первому удастся собрать 5 Дам или Дам совместным достоинством в 50 очков в игре между 2-3 соперниками или 4 Дамы совместным достоинством в 40 очков в игре между 4-5 соперниками – будет признан Победителем игры! Очки подсчитываются путём складывания цифр, указанных на картах бодрствующих Дам того или иного игрока. Кроме того, игра может завершиться, если в центральной зоне не осталось ни одной Дамы. В этом случае Победителем становится участник, накопивший наибольшее число очков.

Королевские вопросы

Вопрос: А что, если в Кассе не осталось ни одной карты?
Ответ: Тогда снова перетасовываем все отыгранные карты, из которых и образуется новая Касса.

Вопрос: Если тот или иной игрок, задействовав Рыцаря, похищает Даму Роз у своего соперника – вправе ли он разбудить ещё одну Даму?
Ответ: Нет. Дама Роз забирает с собой дополнительную Даму только в случае, когда её пробуждают из центральной зоны игры.
Если же Дама Роз, возвратившись в свои сны, затем пробуждается снова, благодаря соответствующим действиям игрока, она снова прихватывает с собой ещё одну Даму.

Вопрос: Что если тот или иной игрок забыл немедленно воспользоваться своим Драконом, останавливающим Рыцаря или Жезлом, нейтрализующим Снотворное Зелье? Может ли он задействовать эти карты, вспомнив об этом впоследствии?
Ответ: Нет. К несчастью, этот участник игры уже упустил представившуюся ему возможность.

Вопрос: Нужно ли набирать точно установленное число очков, чтобы победить в игре?
Ответ: Нет. Для победы можно набирать и больше очков, чем указано выше.

Послесловие...

Вообразите себе некую Страну, где обитают Королева Оладий, Король Пирожных, да ещё бок о бок с Семейкой Драконов... «Нет, нет! – скажете Вы – «Это какая-то фантасмагория, сказочное видение...» И будете совершенно правы, ведь и предложенную Вам игру придумала 6-летняя Миранда Эвартс, в одну из предлинных-длинных бессонных ночей пребывавшая в нешуточных волшебных раздумьях. Наутро она была уже полностью вовлечена в новосозданный феерический мир, воспользовавшись услугами своей старшей сестры Мадлен, а также мамы Дениз и папы Макса. Окунувшись с головой в иллюзорный фантастический мир семейства Эвартс, Вы откроете для себя игру, способствующую развитию памяти, стратегии и даже навыков... элементарного счёта. И, напоследок, напутствие: используя Снотворные карты, будьте осторожны – как бы не усыпить всех присутствующих!

